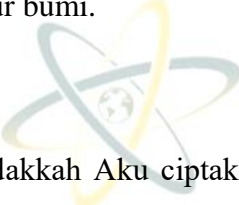


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan memikul amanah yang berat, yakni memberdayakan potensi manusia yang condong kepada nilai-nilai kebenaran dan kebaikan agar ia dapat berfungsi sebagai hamba yang siap menjalankan amanah yang dibebankan oleh sang Maha Pencipta, yaitu mengabdikan kepada Allah dan sebagai pemakmur bumi.



وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

Artinya : “Tidakkah Aku ciptakan manusia dan jin kecuali untuk kepada-Ku”. (Q.S Adzariyah : 56)

Oleh karena itu ayat diatas dapat ditafsirkan dan dijelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses membina seluruh potensi umat manusia sebagai makhluk yang beriman, berfikir, dan berkarya untuk kemaslahatan diri dan lingkungannya. Membangun sekolah dan memberdayakannya dengan maksimal berarti menyelenggarakan proses pendidikan yang membentuk peserta didik agar sesuai dengan fitrahnya (Ritonga et al., 2021).

Perkembangan teknologi saat ini dapat dikatakan sangat pesat. Hampir seluruh aktivitas yang dilakukan sehari-hari didukung dengan teknologi, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Hal ini yang menyebabkan guru dan siswa tidak dapat jika hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar (Masri et al., 2023). Oleh karena itu, guru harus mampu mengembangkan kompetensi pedagogiknya karena ada kaitannya dengan keberhasilan siswa dalam belajar serta guru dapat mengikut sertakan siswa agar terlibat dalam berbagai komunitas belajar

kelas. Dimana komunitas ini bertujuan mengembangkan keaktifan, kreativitas dalam belajar (Nasution, 2022).

Pendidikan saat ini telah mengalami berbagai perubahan dibandingkan masa lalu. Hal ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang seperti kurikulum, metode pengajaran, media pembelajaran, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta sosial budaya. Pendidikan memiliki peran penting sebagai pondasi dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, dalam proses penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan dengan sebaik mungkin dan berorientasi kepada masa depan. Tujuan utama dari pendidikan adalah sebagai media dalam melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Undang-Undang (UU) No. 20 tahun 2003 juga mengamanatkan agar mengupayakan, pemeratakan, membantu, dan memfasilitasi pendidikan dilaksanakannya kepada seluruh rakyat Indonesia sejak usia dini (Wahyu et al., 2023).

Pembelajaran di sekolah ada banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya adalah matematika. Banyak faktor yang berperan untuk menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran matematika, satu diantaranya adalah guru bidang studi matematika dan guru kelas di tingkat SD/MI. Seorang guru akan mampu mengajarkan materi matematika jika materi matematika sudah dikuasai dan memiliki keterampilan matematis. Dengan kata lain, seorang guru minimal memiliki dua hal dalam dirinya yaitu pengetahuan dan keterampilan (N. Siregar, 2022).

Tujuan pembelajaran matematika di SD yaitu melatih dan menumbuh kembangkan cara berpikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran matematika di SD yaitu mengenai konsep-konsep dasar matematika meliputi; bilangan, pengukuran, geometri, aljabar, statistika (kajian data), peluang, trigonometri dan kalkulus. Menurut Cockroft dalam (Sari et al., 2024) mengemukakan bahwa matematika perlu diajarkan kepada siswa karena (1) selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas, (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran keruangan (spatial sense), dan (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Menurut (Musdalifah et al., 2024) namun kenyataannya masih banyak siswa di lembaga pendidikan saat ini yang kesulitan dalam mempelajari matematika. Karena matematika selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit dan paling tidak diminati. Selain dianggap sulit oleh siswa, pelajaran matematika juga tampaknya kurang diminati oleh banyak siswa dikarenakan belum tepatnya cara penyampaian materi yang dilakukan oleh guru kepada siswa sehingga menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam menerima atau memahami pelajaran di sekolah.

Oleh karena itu pada saat pembelajaran matematika sering kali siswa merasa bosan dan tidak semangat, hingga akhirnya siswa bermain ketika guru menjelaskan sehingga menyebabkan tidak memahami apa yang diberikan guru, sehingga apa yang dijelaskan guru juga tidak sampai ke ingatan siswa. Siswa mudah melupakan materi ajar yang telah dijelaskan dan ada faktor lain yang membuat siswa tidak memahami pelajaran atau mudah melupakan pelajaran yang dijelaskan yaitu

kurangnya minat siswa dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, minat merupakan suatu hal yang besar pengaruhnya. Siswa yang kurang berminat terhadap suatu bidang studi, ia akan kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung. Namun, dengan adanya minat siswa maka ia akan merasa senang terhadap pembelajaran. Karena, minat selalu diikuti perasaan senang. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, banyak cara yang bisa digunakan antara lain, dengan membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dengan menggunakan media dan tidak membosankan, baik dari bentuk buku materi, desain pembelajaran yang akan membebaskan siswa mengeksplor apa yang dipelajari, melibatkan seluruh domain belajar siswa (kognitif, afektif, psikomotorik) sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar (Ndraha et al., 2022).

Permasalahan tersebut terlihat dalam satu pembelajaran di lembaga pendidikan tepatnya di MIS Ikhwanul Muslimin. Hal ini disebabkan karena guru kurang memanfaatkan media pembelajaran atau memperhatikan siswa. Guru hanya menggunakan metode ceramah dan hanya berpusat pada guru, dimana guru menjelaskan dan siswa mendengarkan serta mencatat. Oleh karena itu guru hendaknya mau menggunakan sumber media pembelajaran pendidikan dalam proses belajar mengajar, agar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak menimbulkan kebosanan, melainkan semangat dan keaktifan siswa dengan rasa ingin tahu yang besar terhadap media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II MIS Ikhwanul Muslimin, ditemukan bahwa guru kurang maksimal dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar, dikarenakan pembelajaran masih berpusat pada guru dan tidak memakai media pembelajaran dikarenakan tidak bisa membuat media pembelajaran yang menarik karena keterbatasan pengetahuan dan teknologi. Selain itu respon siswa menurun setiap kali pembelajaran matematika berlangsung terutama pada materi

yang paling sulit dimengerti oleh siswa adalah materi tentang geometri (segitiga, persegi dan jajaran genjang). Kondisi ini menggambarkan bahwa pemahaman siswa dalam proses pembelajaran masih rendah sehingga menyebabkan minat belajar siswa cenderung rendah. Oleh karena itu peneliti akan meneliti kelas II.

Salah satu keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran atau alat peraga. Media pembelajaran yaitu bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan proses belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Hasil pemaparan di atas menyatakan bahwa proses belajar mengajar di sekolah sangat penting adanya media pembelajaran, agar siswa semakin aktif untuk belajar. Salah satu media pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi aktif sambil belajar dan bermain sekaligus menghindari siswa mengantuk adalah media tangram. Peran media tangram juga dapat memberikan kesamaan dalam pengamatan seperti materi geometri yaitu pada bangun datar sekaligus permainan edukatif yang menarik.

Penggunaan media tangram sangat bermanfaat bagi siswa antara lain : meningkatkan minat belajar matematika siswa. Seperti halnya pelajar matematika terutama siswa kelas II SD, yang dianggap kebanyakan siswa adalah pelajar yang sulit salah satunya yaitu materi bangun datar, penyebab mereka tidak menguasai materi bangun datar antara lain karena mereka tidak mengenal bentuk-bentuk bangun datar sehingga menyebutkan bentuk bangun datar terbalik-balik, dan tidak mengetahui sifat-sifat bangun datar dengan benar. Untuk membantu pemahaman konstruksi bentuk-bentuk bangun datar dapat digunakan permainan

tangram. "A tangram is a dissected puzzle consisting of seven geometric pieces of shapes called tans". Maka dengan media pembelajaran berbasis permainan tangram akan membantu peserta didik agar lebih efektif dalam menangkap konsep-konsep nyata dari sebuah bangun datar. Karena sebagian besar siswa minat belajarnya akan tumbuh ketika di dalam pembelajaran tersebut.

Pengembangan media tangram materi bangun datar bagi siswa pada tingkatan SD/MI di rasa mampu memudahkan proses pembelajaran yang diberikan oleh guru, serta membantu siswa lebih mudah untuk memahami bangun datar karena penggunaan media yang lebih praktis dan tidak membosankan. Selain itu tangram dapat membuat anak mengembangkan konsep geometri seperti mengelompokkan, membandingkan dan praktek dengan puzzle serta dapat digunakan dalam pemecahan masalah dalam bangun datar. Adapun pengembangan yang akan dilakukan untuk media tangram ini yaitu melalui Tangram with plywood. Dengan pengembangan ini diharapkan guru dapat menambah variasi dalam mengajar geometri terutama materi bangun datar. Tidak dapat dipungkiri untuk belajar materi tangram selama ini, selalu menggunakan banyak kertas. Akan tetapi dalam hal ini peneliti akan menggunakan triplek kayu yang berisikan tujuh bentuk bangun datar. Mempelajari makna konsep bangun datar yang abstrak terkait dengan tingkat perkembangan pemikiran siswa, sehingga perlu penyesuaian pengembangan materi dengan level tersebut.

Dari permasalahan di atas terlihat jelas bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan baru dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dan memerlukan upaya penyelesaian agar siswa menjadi termotivasi untuk meningkatkan minat belajar dalam mempelajari materi bangun datar sehingga tercapainya kompetensi dasar yang diinginkan.

Penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar berupa media kumpulan bangun-bangun datar. Bangun datar sering digunakan dalam kehidupan nyata, adalah salah satu bagian penting dalam matematika. Mengingat di sekolah tempat penelitian belum terdapat sumber belajar seperti yang disebutkan, sehingga diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi matematika.

Kegiatan belajar mengajar yang dirancang dengan media berbasis Tangram pada materi bangun datar tentunya menjadi dasar dilakukan penelitian. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas, maka judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Tangram Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas II MIS Ikhwanul Muslimin”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu :

1. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku ajar yang berasal dari pemerintah.
2. Guru masih menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran matematika yang masih kurang menarik dan kurang bervariasi.
4. Pembelajaran Matematika masih berpusat pada guru
5. Kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dengan menyesuaikan tingkat kesulitan penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan sebagai fokus penelitian yaitu :

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berupa *Tangram*.
2. Materi yang dibahas yaitu tentang Bangun Datar.
3. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Tangram*.
4. Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas II MIS Ikhwanul Muslimin.
5. Penelitian ini menggunakan model ADDIE

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan Media Tangram Materi Bangun Datar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II SD/MI?
2. Bagaimana kepraktisan Media Tangram Materi Bangun Datar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II SD/MI?
3. Bagaimana keefektifan Media Tangram Materi Bangun Datar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II SD/MI?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai, diantaranya sebagai berikut :

1. Mengetahui kelayakan Media Tangram materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II SD/MI.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan Media Tangram materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II SD/MI.
3. Menguji keefektifan Media Tangram materi bangun datar untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas II SD/MI.

#### **1.6 Spesifikasi Produk**

Media *tangram* yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah alat permainan edukatif sebagai media pembelajaran matematika siswa kelas II MIS Ikhwanul Muslimin. Media *tangram* dirancang sesuai materi pembelajaran matematika pada materi bangun datar. Media ini mengambil



konsep bermain sambil belajar, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dalam media tangram ini peserta didik harus bisa menyusun potongan bangun datar dengan ketentuan gambar yang terkait. Konsep seperti ini akan dapat menjadikan siswa mudah untuk memahami materi karena diiringi dengan permainan. Tidak hanya itu saja, dalam permainan tangram ini peserta didik juga dilatih keterampilan sosialnya bersama teman sebayanya.

Media *tangram* ini terbuat dari triplek kayu yang sudah diwarnai. Hal ini agar menarik perhatian peserta didik, karena pada dasarnya anak-anak terutama pada jenjang sekolah dasar sangat menyukai yang berwarna. Media *tangram* ini dirancang sama dengan *puzzle* pada umumnya. Terdiri dari beberapa jenis bangun datar. Adapun rincian spesifikasi produk Tangram dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Pengembangan Tangram berisi tentang materi matematika yaitu tentang “Bangun Datar untuk siswa kelas II SD/MI
2. Memuat 7 potongan geometri 5 jenis bangun datar yaitu segitiga (dua ukuran kecil, satu ukuran sedang dan dua ukuran besar), persegi, jajargenjang.
3. Terdapat gambar dan cara membuat langkah-langkahnya
4. Terbuat dari triplek kayu.
5. Media pembelajaran didesain secara menarik yang menumbuhkan ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar karena memuat warna desain yang sesuai dengan usia anak.

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Di era globalisasi ini, maka media pembelajaran sangat beragam untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berkelanjutan. Selain itu, sekolah menggunakan kurikulum merdeka belajar yang terintegrasi. Agar pembelajaran tidak menjadi membosankan dan jenuh. Oleh karena itu, dalam mengembangkan media, guru harus melakukan inovasi agar siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan, salah satunya

pembelajaran melalui bermain. Dengan menggunakan konsep belajar sambil bermain, siswa lebih mudah menyerap materi dan tidak hanya kemampuan berpikir saja yang dikembangkan.

Penggunaan media pembelajaran pada materi bangun datar belum ada dan belum pernah dilaksanakan. Sehingga siswa kurang antusias mengikuti proses belajar mengajar. Efek dari penggunaan sumber ini adalah siswa memahami materi dan dapat memudahkan guru dalam menjelaskan sesuatu. Berkat pengembangan media ini, diharapkan siswa dapat berpartisipasi secara efektif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan kreatif serta minat belajar siswa kelas II SD. Agar penelitian ini memiliki arah dan tujuan, diperlukan asumsi sebagai berikut :

1. Media *Tangram* “Bangun Datar” yang dibuat berbasis pembelajaran interaktif.
2. Media *Tangram* “Bangun Datar” ini belum pernah dikembangkan.
3. Media *Tangram* “Bangun Datar” ini diharapkan dapat meningkatkan minat serta semangat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan pengembangan media *tangram* adalah media yang dikembangkan dari permainan *Puzzle* menjadi alat permainan edukatif dengan konsep belajar sambil bermain pada tema “Bangun datar”. Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *Tangram* ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan dengan responden siswa kelas II MIS Ikhwanul Muslimin tahun ajaran 2024/2025.
2. Materi yang diberikan yaitu Bangun Datar.
3. Penelitian pengembangan yang dilakukan berhenti sampai dengan tahap evaluasi (*Evaluation*).

### **1.9 Definisi Istilah**

Berdasarkan fokus dan rumusan masalah penelitian, maka uraian definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

## 1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggung jawabkan (Prananda, 2020).

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah usaha yang terencana, terarah untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk sehingga menjadi produk yang lebih bermanfaat lagi dengan cara meningkatkan mutu untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah adalah semua alat atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud dan tujuan untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari guru kepada anak didik (Rambe et al., 2021).

Media pembelajaran berfungsi menyampaikan pesan antara pemberi pesan (guru) dan penerima pesan (siswa). Media juga dapat menghubungkan antara guru, siswa, sumber belajar, dan pesan (materi pembelajaran) itu sendiri (Anas et al., 2021).

Media adalah bagian penting dari pengalaman instruktif untuk membantu mengatur praktik pembelajaran sesuai dengan kebutuhan program instruktif, kredit kantor, dan kebutuhan untuk menangani masalah pembelajaran (Yusnaldi et al., 2024)

Media pembelajaran merupakan alat penghubung, dipakai dengan tujuan memberikan sebuah penyampaian berkaitan konten atau isi pembelajaran kepada siswa yang berasal dari seorang pendidik ataupun sumber belajar (Assingkily, 2022).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat dan metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar, yang tujuannya agar proses komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara baik dan bermanfaat, dengan tujuan untuk menginspirasi dan memotivasi siswa. dan mampu berpartisipasi secara efektif dalam proses pembelajaran, lengkap dan bermakna..

### 3. Tangram

Menurut Tian dalam (Wahyu et al., 2023), tangram adalah puzzle yang terdiri dari tujuh potongan geometri, lima segitiga (dua ukuran kecil, satu ukuran sedang dan dua ukuran besar), satu jajar genjang dan satu persegi. Potongan-potongan tersebut berasal dari satu bentuk persegi berukuran besar.

Tangram adalah kumpulan tujuh bangun datar geometris yang dapat dipotong dari sebuah persegi. Bangun datar tersebut terdiri dari lima segitiga, satu persegi, dan satu jajar genjang. Ketujuh bangun datar ini dapat disusun dan disusun tanpa tumpang tindih untuk membentuk berbagai pola menarik, seperti gambar hewan, rumah, dan lainnya (Riyanti & Angga, 2023).

Jadi dapat disimpulkan bahwa tangram merupakan media yang akan dipergunakan dalam pembelajaran matematika yang berbentuk *puzzle* dengan menyusun serta membentuk pola menarik dari bangun datar tersebut.

### 4. Matematika di SD/MI

Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul dan benar sejak dini. Hal ini karena konsep-konsep dalam matematika merupakan suatu rangkaian sebab akibat. Suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya, dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya, sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep, akan berakibat pada kesalahan pemahaman terhadap konsep-konsep selanjutnya (Nur & Siregar, 2020).

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memegang banyak peranan penting dalam aspek kehidupan. Matematika menggunakan kemampuan berpikir logis dan sistematis serta memiliki cabang ilmu (Vonica et al., 2023).

Jadi dapat disimpulkan bahwa matematika SD/MI merupakan ilmu pengetahuan yang memerlukan penalaran dan pemikiran yang sistematis, kritis, logis, jelas, cermat dan tepat.

## 5. Minat Belajar

Minat belajar adalah perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam belajar (Setiana & Amelia, 2022).

Minat belajar adalah perhatian, rasa suka, ketertarikan seseorang terhadap proses belajar yang dijalani dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada (Djuko, 2021).

Minat belajar merupakan unsur penting dalam proses keberlangsungan pembelajaran, tanpa adanya minat maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien (Wandini et al., 2024).

وَيَسْتَفْتُونَكَ فِي النِّسَاءِ قُلِ اللَّهُ يُفْتِيكُمْ فِيهِنَّ وَمَا يُتْلَىٰ عَلَيْكُمْ فِي الْكِتَابِ فِي يَتِمَى النِّسَاءِ الَّتِي لَا تُؤْتُونَهُنَّ مَا كُتِبَ لَهُنَّ وَتَرْغَبُونَ أَنْ تَنْكِحُوهُنَّ وَالْمُسْتَضْعَفِينَ مِنَ الْوِلْدَانِ وَأَنْ تَقُومُوا لِلْيَتَامَىٰ بِالْقِسْطِ وَمَا تَفْعَلُوا مِنْ خَيْرٍ فَإِنَّ اللَّهَ كَانَ بِهِ عَلِيمًا

Artinya : Mereka meminta fatwa kepada engkau (Nabi Muhammad) tentang perempuan. Katakanlah, “Allah memberi fatwa kepadamu tentang mereka, dan apa yang dibacakan kepadamu dalam Al-Qur’an tentang para perempuan yatim yang tidak kamu berikan sesuatu (maskawin) yang ditetapkan untuk mereka, sedangkan kamu ingin menikahi mereka, serta (tentang) anak-anak yang tidak berdaya. (Allah juga memberi fatwa kepadamu) untuk mengurus anak-anak yatim secara adil. Kebajikan apa pun yang kamu kerjakan, sesungguhnya Allah Maha Mengetahuinya. (Q.S An-Nisa’:127)

Adapun tafsir dari ayat diatas menjelaskan tentang keinginan seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan, jadi dapat disimpulkan bahwa keinginan atau rasa ingin tahu akan ada di diri mereka kalau mereka bersungguh-sungguh meraihnya.

وَقَالَ الْمَلِكُ إِنِّي أَرَى سَبْعَ بَقَرَاتٍ سِمَانٍ يَأْكُلُهُنَّ سَبْعَ عَجَافٍ وَسَبْعَ سُنْبُلَاتٍ خُضْرٍ وَأُخَرَ يَبِيسٍ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ أَفْتُونِي فِي رُءْيَايَ إِنْ كُنْتُمْ لِلرُّءْيَا تَعْبُرُونَ

Artinya : “Raja berkata (kepada para pemuka kaumnya), “Sesungguhnya aku bermimpi melihat tujuh ekor sapi yang gemuk dimakan oleh tujuh ekor sapi yang kurus serta tujuh tangkai (gandum) yang hijau (dan tujuh tangkai) lainnya yang kering. Wahai para pemuka kaum, jelaskanlah kepadaku tentang mimpiku itu jika kamu dapat menakwilkannya!” (Q.S Yusuf : 43)

Adapun tafsir dari ayat diatas yaitu tentang bertanya yang dimana bertanya ini akan timbul dari diri seseorang jika iya ingin mengetahui akan sesuatu yang terjadi padanya

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu keinginan atas kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan bertanya yang disengaja yang pada akhirnya memunculkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa sikap, dan keterampilan. Untuk memperoleh pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang pengetahuan yang dituntutnya di sekolah. Sehingga siswa selalu mengingat materi yang dijelaskan.

#### 6. Bangun Datar

Bangun datar merupakan sebuah obyek benda dua dimensi yang dibatasi oleh garis-garis lurus atau garis lengkung. Bangun-bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar adalah sebuah konsep yang abstrak. Artinya bangun-bangun datar tersebut bukan merupakan sebuah benda yang konkret yang dapat dipegang maupun dilihat secara langsung. Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu penyampaian materi kepada siswa, menumbuhkan minat dan mengaktifkan proses pembelajaran, serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan (Mahrany et al., 2023).

Bangun datar merupakan cakupan dari geometri. Disetiap jenjang pendidikan, geometri merupakan salah satu materi yang dekat dengan

peserta didik yang diajarkan dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Geometri membahas tentang hubungan garis, titik, sudut, bidang bangun datar dan bangun ruang. Geometri juga merupakan salah satu bagian materi matematika yang memiliki hubungan erat dengan bagian-bagian lain dalam matematika. Geometri dapat digunakan oleh setiap orang dalam kehidupan sehari-hari misalnya dalam bidang teknik, geografi dan bidang lainnya (Wakit et al., 2022).

Menurut definisi istilah tersebut, “Pengembangan media tangram materi bangun datar” adalah salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dengan cara berbagi materi dengan bantuan perantara untuk memudahkan pemahaman, sehingga menjadi bahan ajar matematika yaitu tentang babngun datar sehingga dapat membuat kesimpulan logis untuk melihat apakah cocok dan lulus diuji coba sebagai alat untuk mengembangkan imajinasi siswa kelas II SD/MI.

